

# МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 037A1D71006EB439934134F963E6583664  
Владелец: ЗЫКОВ НИКОЛАЙ НИКОЛАЕВИЧ  
Действителен: с 19.06.2026 до 19.09.2027

Управление образования администрации

городского округа «Город Йошкар-Ола»

Автономная некоммерческая организация

общеобразовательная организация

Лицей «Инфотех»

РАССМОТРЕНА

Педагогическим  
советом от «31.08.2026

Приказ №31.08.3-ОД  
от «31» августа 2026 г.

УТВЕРЖДЕНА

Педагогическим  
советом от «31.08.26  
(Протокол №1)

Приказ №31.08.3-ОД  
от «31» августа 2026 г.

## ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«История. Через игру к системе»

для обучающихся 8-11 классов

Направленность: междисциплинарная (история, литература, география, математика, биология).

Срок реализации программы: 7 месяцев (октябрь – апрель).

Объем программы: 56 академических часов

Обучающиеся: учащиеся 8-11 классов общеобразовательных организаций

Автор-составитель:

Е.А. Халтурина ,  
преподаватель истории и  
географии Лицея  
«Инфотех»

Йошкар-Ола, 2026

### **Пояснительная записка.**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «История. Через игру к системе» имеет междисциплинарную направленность и предназначена для обучающихся 8-11 классов, желающих углубить знания по истории, литературе, географии, математике и биологии через игровое моделирование.

Программа разработана в соответствии со следующими нормативно-правовыми документами: Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»; Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утверждённая распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 года № 678-р (в редакции от 01.07.2025 № 1745-р); Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 года № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»; ФГОС среднего общего образования (утв. приказом Минпросвещения России); Концепция преподавания историко-краеведческих дисциплин в РФ; СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи»; Устав АНО ОО Лицей «Инфотех»; локальные акты образовательной организации.

Актуальность программы. В условиях перехода на новые Федеральные рабочие программы (ФРП) и обновления ФГОС среднего общего образования критически важными становятся задачи формирования российской гражданской идентичности, сохранения исторической памяти и развития функциональной грамотности. Традиционные форматы работы с подростками 8-11 классов часто сталкиваются с проблемой снижения учебной мотивации.

Курс «История. Через игру к системе» решает эту проблему через

интеграцию предметного материала в иммерсивное игровое пространство. Используя механики экосистемы настольных авто-дидактических игр (по подходу компании «Полдень. XXI век» / i3.school), программа позволяет структурировать огромный массив знаний, перевести его из разряда «абстрактной теории» в «инструмент для достижения игровой цели».

Российскоцентричный вектор курса. Содержание игр адаптировано под возрастные и интеллектуальные запросы старшеклассников с фокусом на отечественный материал: от становления российской государственности и традиционных духовно-нравственных ценностей до триумфа отечественной космонавтики и глубинного анализа архетипов русской классической литературы.

Отличительной чертой курса является принцип «Systemic Play-Based Learning» — системного обучения через игровую деятельность: история задаёт содержание и контекст, система обеспечивает междисциплинарные связи и причинно-следственную логику, а игра становится средой, где знания превращаются в навыки.

**Цель программы** – формирование устойчивой учебной мотивации, углубление междисциплинарных знаний и воспитание российской гражданской идентичности у старшеклассников через моделирование исторических, культурных и научных процессов в среде авто-дидактических игр.

#### **Задачи программы:**

Обучающие:

- обеспечить качественную проработку сложных тематических модулей по истории России, русской литературе, географии и естественным наукам через игровое моделирование;
- сформировать целостное представление о взаимосвязях между предметными областями.

Развивающие:

- развить навыки системного мышления, стратегического планирования, работы с большими объёмами информации и принятия решений в условиях неопределённости;
- развить навыки аргументированной полемики, поиска компромиссов и работы в команде (soft skills).

Воспитательные:

- сформировать уважение к историческому пути России, понимание русского культурного кода и гордости за отечественные научные и культурные достижения;
- воспитать ответственность за принятые решения в командной и индивидуальной работе.

### **Организационно-педагогические условия.**

В программе предусмотрены дифференцированный и личностно-ориентированный подходы, учитывающие возрастные особенности старшеклассников (потребность в самоутверждении, дискуссии, признании).

Формы организации занятий:

- групповые интерактивные игры;
- разбор полётов (дебрифинг);
- проектные сессии;
- работа в малых группах;
- публичные выступления;
- творческие мастерские;
- ролевые игры живого действия.

Продолжительность одного академического часа – 45 минут.

Наполняемость группы – 12-15 человек.

Материально-техническое обеспечение: учебный класс, трансформируемый под групповую работу (парты-островки). Для каждого обучающегося предусмотрено рабочее место. Наличие интерактивной панели/проектора для вывода игровых

сценариев и аналитических данных. Комплекты авто-дидактических игр (адаптированные методические материалы от «Полдень. XXI век» / i3.school), раздаточный материал, канцелярские принадлежности, маркеры, флипчарты.

Кадровое обеспечение: курс ведёт педагог, прошедший подготовку по методике применения авто-дидактических игр в старшей школе, обладающий компетенциями в области междисциплинарных связей.

Психолого-педагогические условия: создание атмосферы психологической безопасности, где ошибка в игре воспринимается как точка роста, а не как повод для наказания.

### **Формы контроля и оценочные материалы.**

Оценка в курсе не носит карательного характера. Используются формы формирующего оценивания:

Формы текущего контроля:

- игровая рефлексия (дебрифинг): обсуждение после каждой игры (Что получилось? Где была ошибка? Как это связано с реальным историческим/литературным событием?);
- наблюдение педагога: оценка уровня сформированности «мягких навыков» (коммуникация, лидерство, работа в команде).

Формы промежуточной аттестации:

- портфолио проектов: сбор материалов проектных сессий (карты, схемы, тексты квестов, эссе);
- итоговая конференция: защита финального проекта в конце учебного года перед приглашёнными экспертами (учителями-предметниками, родителями).

Критерии оценки: уровень усвоения междисциплинарного материала, качество выполнения проектных работ, активность в игровой деятельности, умение работать в команде, самостоятельность и творческий подход.

### **Планируемые результаты освоения программы**

Личностные результаты

- формирование российской гражданской идентичности, патриотизма,

уважения к историческому наследию и культурному коду России;

- осознание ценности междисциплинарного знания для понимания целостности мира;
- развитие навыков рефлексии, ответственности за принятые решения в командной и индивидуальной работе;
- повышение внутренней мотивации к самообразованию и подготовке к итоговой аттестации (ОГЭ/ЕГЭ).

Метапредметные результаты

- умение выстраивать причинно-следственные связи в исторических процессах и литературных сюжетах;
- овладение навыками моделирования реальных ситуаций (экономических, политических, социальных) с помощью игровых механик;
- развитие навыков аргументированной полемики, поиска компромиссов и работы в команде (soft skills);
- способность синтезировать знания из разных предметных областей для решения комплексных задач.

Предметные результаты

- История/География: глубокое понимание этапов становления Российского государства, географического фактора в истории России, ключевых геополитических процессов;
- Литература/МХК: умение анализировать архетипы русских героев, понимать контекст создания классических произведений, видеть связь между исторической эпохой и литературным процессом;
- Математика/Естествознание: применение математического аппарата и законов физики/биологии для решения прикладных задач (на примере моделирования отечественных космических и инженерных проектов).

**Содержание программы.**

**1. «Братья и сестры»: Код российской государственности (14 часов).**

Междисциплинарный фокус: История России (IX-XVII вв.), география, обществознание. Игры погружают старшеклассников в эпоху становления русской цивилизации. Участники не просто учат даты, а управляют экономикой, политикой и военными ресурсами древнерусских княжеств, понимая, почему централизация государства была исторической необходимостью.

Игровые механики:

«Караваны» — стратегия на понимание влияния географических факторов и торговых путей (путь «из варяг в греки», Волжский путь) на экономику и политику Руси;

«Владимировичи» — политический симулятор междоусобиц и поиска путей объединения русских земель;

«Битва за хоругвь» — тактико-математическая игра, моделирующая военные кампании и роль полководческого гения;

«Хроно-логика» и «Хранители времени: Древняя Русь» — работа с историческими источниками, причинно-следственными связями и сохранение исторической памяти.

Проектная сессия: Создание интерактивной карты «Точки роста российской государственности».

## **2. «Звёздный триумф»: Российский космос (14 часов).**

Междисциплинарный фокус: Физика, математика, биология, география, история отечественной науки. Адаптация комплекта Starchallenge под российские реалии. Научно-познавательный сюжет, посвящённый триумфу отечественной космонавтики — от теоретических выкладок К.Э. Циолковского до современных орбитальных станций. Школьники выступают в роли инженеров и учёных, где геометрия, биология и физика становятся ресурсами для покорения космоса.

Игровые механики:

«Космический дрейф» — геометрическая игра на координатной плоскости (расчёт траекторий, закон всемирного тяготения);

«Цито-Логика» и «Рюгу: рождение жизни» — биологические аспекты (влияние космоса на клетку, замкнутые экосистемы, разработки российских биоинженеров);

«Планетарный лифт» — командный инженерный проект (сопромат, физика, логистика);

«Эмиссары Земли» — дипломатическая игра, моделирующая место России в мировой космической кооперации.

Проектная сессия: Защита концепции российской научной экспедиции.

### **3. «Русский путь: Герои и Эпохи» (14 часов).**

Междисциплинарный фокус: История России (XVIII-XX вв.), русская классическая литература, география. Адаптация комплекта «Дорога на Олимп». Изучение «олимпа» русских исторических и литературных героев. Интеграция исторического контекста и художественных произведений (от «Слова о полку Игореве» до романов Толстого и Шолохова).

Игровые механики:

«Хранители времени: Русский след» — детективная игра по сохранению ключевых событий отечественной истории (Отечественная война 1812 года, Великая Отечественная война);

«Финикийские гонки» (адаптация: «Транссиб и БАМ») — математическая игра на векторное исчисление и логистику, посвящённая великим российским инфраструктурным проектам;

«Путь героя» — ролевая игра живого действия, где нужно пройти через испытания, опираясь на моральный кодекс и смекалку русских богатырей, офицеров и учёных;

«Артефакты прошлого» — создание текстового квеста по мотивам русской классической литературы.

Проектная сессия: Литературно-исторический баттл «Герой времени: от Печорина до Андрея Болконского».

### **4. «Код нации: Архетипы русской культуры» (14 часов).**

Междисциплинарный фокус: Литература, МХК, психология, русский язык.  
Адаптация комплекта «Архетипы Героев». Глубокое погружение в русский культурный код. Понимание того, как формировался национальный характер через фольклор, иконопись, классическую литературу и кинематограф.

Игровые механики:

«Колесо сансары» (адаптация: «Круги русской истории») — создание историй, рассматривающих судьбу русского человека в переломные эпохи (Смутное время, Петровские реформы, XX век);

«Либро-логика» — анализ связи произведения, героя и авторского замысла (на материале русской классики);

«Битва скальдов» (адаптация: «Поэтический турнир Золотого века») — словесный баттл в стихотворной форме на материале русской поэзии;

«Ночь в музее» — детектив по изучению мирового и отечественного художественного наследия (Третьяковская галерея, Русский музей);

«Салон мадам Шерер» (адаптация: «Литературная гостиная») — ролевая игра, где участники примеряют роли персонажей русской классики в нестандартных ситуациях.

Проектная сессия: Создание собственного музейного экспозиционного проекта «Русский архетип».

### Тематическое планирование

| № п/п | Наименование тем программы                                                                             | Количество часов |
|-------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|
| 1     | «Братья и сестры»: Код российской государственности                                                    | 14               |
| 2     | Игровые механики: «Караваны», «Владимировичи», «Битва за хоругвь», «Хроно-логика», «Хранители времени» | 9                |
| 3     | Проектная сессия: «Точки роста государственности»                                                      | 5                |
| 4     | «Звёздный триумф»: Российский космос                                                                   | 14               |

|        |                                                                                                                          |    |
|--------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 5      | Игровые механики: «Космический дрейфт», «Цито-Логика», «Рюгу», «Планетарный лифт», «Эмиссары Земли»                      | 9  |
| 6      | Проектная сессия: Концепция научной экспедиции                                                                           | 5  |
| 7      | «Русский путь: Герои и Эпохи»                                                                                            | 14 |
| 8      | Игровые механики: «Хранители времени», «Транссиб и БАМ», «Путь героя», «Артефакты прошлого»                              | 9  |
| 9      | Проектная сессия: Литературно-исторический баттл                                                                         | 5  |
| 10     | «Код нации: Архетипы русской культуры»                                                                                   | 14 |
| 11     | Игровые механики: «Круги русской истории», «Либро-логика», «Поэтический турнир», «Ночь в музее», «Литературная гостиная» | 9  |
| 12     | Проектная сессия: Музейный проект «Русский архетип»                                                                      | 5  |
| ИТОГО: |                                                                                                                          | 56 |

Календарный учебный график

Место проведения: АНО ОО Лицей «Инфотех», г. Йошкар-Ола.

Дата начала реализации программы: 1 октября 2026 г.

Дата окончания реализации программы: 30 апреля 2027 г.

Количество учебных недель: 28 учебных недель.

Количество учебных дней: 28 учебных дней.

Количество учебных часов: 56 академических часов.

Режим занятий: 1 раз в неделю по 2 академических часа.

| № п/п | Дата / неделя  | Кол-во часов | № п/п | Дата / неделя | Кол-во часов |
|-------|----------------|--------------|-------|---------------|--------------|
|       | <b>октябрь</b> |              |       | <b>январь</b> |              |
| 1     | 1 неделя       | 2            | 14    | 14 неделя     | 2            |
| 2     | 2 неделя       | 2            | 15    | 15 неделя     | 2            |

|        |                |   |    |                |    |
|--------|----------------|---|----|----------------|----|
| 3      | 3 неделя       | 2 | 16 | 16 неделя      | 2  |
| 4      | 4 неделя       | 2 |    | <b>февраль</b> |    |
|        | <b>ноябрь</b>  |   | 17 | 17 неделя      | 2  |
| 5      | 5 неделя       | 2 | 18 | 18 неделя      | 2  |
| 6      | 6 неделя       | 2 | 19 | 19 неделя      | 2  |
| 7      | 7 неделя       | 2 | 20 | 20 неделя      | 2  |
| 8      | 8 неделя       | 2 |    | <b>март</b>    |    |
|        | <b>декабрь</b> |   | 21 | 21 неделя      | 2  |
| 9      | 9 неделя       | 2 | 22 | 22 неделя      | 2  |
| 10     | 10 неделя      | 2 | 23 | 23 неделя      | 2  |
| 11     | 11 неделя      | 2 | 24 | 24 неделя      | 2  |
| 12     | 12 неделя      | 2 |    | <b>апрель</b>  |    |
| 13     | 13 неделя      | 2 | 25 | 25 неделя      | 2  |
|        |                |   | 26 | 26 неделя      | 2  |
|        |                |   | 27 | 27 неделя      | 2  |
|        |                |   | 28 | 28 недель      | 2  |
| ИТОГО: |                |   |    |                | 56 |

### Список литературы и электронных ресурсов

Методическая база игровых технологий:

- Описание экосистемы авто-дидактических игр i3.school / «Полдень. XXI век» [Электронный ресурс]. URL: <https://i3.school/>
- Методические рекомендации по внедрению настольных игр в образовательный процесс старшей школы (авт.-сост. «Полдень. XXI век»).
- Плейлист обучающих видео и разборов механик [Электронный ресурс]. URL: <https://rutube.ru/plst/1639206/>
- Предметная литература (для адаптации контента и дебрифинга):
- История России. 10-11 классы. Базовый и углубленный уровни (под ред. А.В. Сахарова, А.Н. Сахарова).
- Русская литература XX века. 10-11 классы (под ред. Т.Ф. Курдюмовой).

- Космонавтика и ракетостроение России: энциклопедия / под ред. М.А. Первовова.
- Лотман Ю.М. Беседы о русской культуре: Быт и традиции русского дворянства (XVIII — начало XIX в.).